



IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

In re the Application of:

Jun FUJIMOTO

Attorney Docket Number: 024016-00074

Application Number: 10/735,644

Confirmation Number: 3541

Filed: December 16, 2003

Group Art Unit: 3765

For: GAME MANAGEMENT SYSTEM FOR COMPREHENSIVELY MANAGING HISTORIES IN VARIOUS GAMES

CLAIM FOR PRIORITY

Commissioner for Patents
P.O. Box 1450
Alexandria, Virginia 22313-1450

Date: April 8, 2004

Sir:

The benefit of the filing date of the following prior foreign application filed in the following foreign country is hereby requested for the above-identified patent application and the priority provided in 35 U.S.C. §119 is hereby claimed:

Japanese Patent Application Number 2002-366923 filed on December 18, 2002

In support of this claim, a certified copy of said original foreign application is filed herewith.

It is requested that the file of this application be marked to indicate that the requirements of 35 U.S.C. §119 have been fulfilled and that the Patent and Trademark Office kindly acknowledge receipt of this document.

Please charge any fee deficiency or credit any overpayment with respect to this paper to Deposit Account Number 01-2300.

Respectfully submitted

Charles M. Marmelstein
Registration Number 25,895

Customer Number 004372
ARENT FOX PLLC
1050 Connecticut Avenue, NW
Suite 400
Washington, DC 20036-5339
Telephone: (202) 857-6000
Fax: (202) 638-4810

CMM:vmh

Enclosure: Priority Document (1)



JAPAN PATENT OFFICE

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this office

Date of Application: December 18, 2002

Application Number: Patent Application No. 2002-366923
[ST.10/C]: [JP2002-366923]

Applicant(s): ARUZE Corp.

November 17, 2003

Commissioner,
Japan Patent Office Yasuo IMAI

Certification No. 2003-3094634

日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日 2 0 0 2 年 1 2 月 1 8 日
Date of Application:

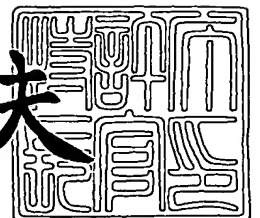
出 願 番 号 特 願 2 0 0 2 - 3 6 6 9 2 3
Application Number:
[ST. 10/C]: [J P 2 0 0 2 - 3 6 6 9 2 3]

出 願 人 アルゼ株式会社
Applicant(s):

2 0 0 3 年 1 1 月 1 7 日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

今 井 康 夫



出証番号 出証特 2 0 0 3 - 3 0 9 4 6 3 4

【書類名】 特許願

【整理番号】 P02-1070

【あて先】 特許庁長官 殿

【国際特許分類】 G06K 7/00
G06F 15/21

【発明者】

【住所又は居所】 東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5 有明フロンティア
ビル A 棟

【氏名】 富士本 淳

【特許出願人】

【識別番号】 598098526

【氏名又は名称】 アルゼ株式会社

【代理人】

【識別番号】 100089381

【弁理士】

【氏名又は名称】 岩木 謙二

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 007515

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書
【発明の名称】 遊技管理システム
【特許請求の範囲】

【請求項 1】 ルーレット盤に投入されたルーレット球の出目位置を予想して、その出目位置に対応するベット部位に遊技チップをベットする各種遊技を管理する遊技管理システムであって、

前記ルーレット盤の出目位置に対応する複数のベット部位が割り当てられ、遊技チップをベットするためのベット用ボードと、

前記遊技チップに設けられ、当該遊技チップに関する情報が記録されたチップ情報記録手段と、

前記ルーレット盤に設けられ、当該ルーレット盤上におけるルーレット球の出目位置や出目種類を検出する出目検出手段と、

前記ベット用ボードに設けられ、前記ベット部位に遊技チップがベットされた際に、前記チップ情報記録手段に記録された遊技チップに関する情報を読み取ることによって、当該遊技チップのベット位置及び価値を検出するベット情報検出手段と、

前記ルーレット盤上におけるルーレット球の位置と前記遊技チップのベット位置及び価値とに基づいて、当該遊技の配当金を算出する配当金算出手段とを備えていることを特徴とする遊技管理システム。

【請求項 2】 前記ルーレット球には、当該ルーレット球を識別するルーレット球識別情報が記録されたルーレット球識別情報記録手段が設けられており、前記ルーレット球識別情報には、少なくとも当該ルーレット球の出所や使用可能な場所、球の種類が含まれていることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技管理システム。

【請求項 3】 前記遊技管理システムには、
各種遊技の参加者を特定することが可能な証明カードと、
前記証明カードを読み取る読取手段と、が設けられていることを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技管理システム。

【請求項 4】 前記証明カードには、利用者が預けた預託金の額を照会する

ことが可能な預託金照会部が設けられており、前記預託金照会部の照会結果に応じて、各種遊技を行うことが可能であることを特徴とする請求項 1 ～ 3 のいずれか 1 に記載の遊技管理システム。

【発明の詳細な説明】

【 0 0 0 1 】

【発明の属する技術分野】

本発明は、ルーレット盤に投入されたルーレット球の出目位置を予想して、その出目位置に対応するベット部位に遊技チップをベットする各種遊技を管理する遊技管理システムに関する。

【 0 0 0 2 】

【従来の技術】

ルーレット盤のどこにルーレット球が入るかに賭ける遊技では、ディーラーによってルーレット盤に投入されたルーレット球の出目位置を予想して、プレイヤーは、その出目位置に対応するベット部位に遊技チップをベットする。このような遊技を行う施設としてカジノホテルが知られている。

一方、ホテル管理に関しては、例えば特許文献 1 に示すように、チェックイン時にハウスカード（例えば自己を証明する識別番号が記録された証明カード）を受け取った客は、そのハウスカードを利用することによってホテルの各種施設のサービスを受けることができる。ホテル内のレストランやバーのレジでは、ハウスカードが読み取られることによって支払請求金額がホテルサーバに蓄積され、チェックアウト時に全ての支払請求金額がフロント端末に表示される。また、宿泊期間中におけるホテル外の交通機関をネットワークで結ぶことによってハウスカードの利用が可能となっている。

【 0 0 0 3 】

【特許文献 1】

特開 2 0 0 0 - 3 5 7 2 7 2 （段落番号 0 0 0 2 ～ 0 0 0 4）

【 0 0 0 4 】

【発明が解決しようとする課題】

ところで、従来のカジノホテルにおいて、カジノの遊技料は別会計となってお

り、上述したようなハウスカードを利用してチェックアウト時に精算することができなかった。この場合、カジノでプレイした遊技の種類や費やした金額等については、チェックインからチェックアウトまでの履歴中に記録できないため、決め細やかなサービスを展開することができないといった問題があった。

【0005】

また、カジノにおける遊技料は全てキャッシュでの支払いが原則であり、クレジットが利かないため、遊技に夢中で際限がなくなってしまった場合、遊技料が払いなくなってしまうといった問題も発生した。

【0006】

更に、ルーレット球や遊技チップを偽造し、その偽造ルーレット球や偽造チップを遊技中に混入するといった偽造行為や、ディーラーとプレイヤが共謀して不正を働くといった不正遊技なども多発している。

本発明は、このような問題を解決するために成されており、その目的は、単独のカードで全ての施設を利用することが可能であって且つ、各種遊技の履歴を一括管理することが可能な遊技管理システムを提供することにある。

【0007】

【課題を解決するための手段】

このような目的を達成するために、本発明は、ルーレット盤 2 6 に投入されたルーレット球 2 8 の出目位置を予想して、その出目位置に対応するベット部位に遊技チップ 3 0 をベットする各種遊技を管理する遊技管理システムであって、前記ルーレット盤の出目位置に対応する複数のベット部位が割り当てられ、遊技チップをベットするためのベット用ボード 3 2 と、前記遊技チップに設けられ、当該遊技チップに関する情報が記録されたチップ情報記録手段 3 4 と、前記ルーレット盤に設けられ、当該ルーレット盤上におけるルーレット球の出目位置や出目種類を検出する出目検出手段 3 6 と、前記ベット用ボードに設けられ、前記ベット部位に遊技チップがベットされた際に、前記チップ情報記録手段に記録された遊技チップに関する情報を読み取ることによって、当該遊技チップのベット位置及び価値を検出するベット情報検出手段 3 8 と、前記ルーレット盤上におけるルーレット球の位置と前記遊技チップのベット位置及び価値とに基づいて、当該遊

技の配当金を算出する配当金算出手段とを備えている。

【0008】

この場合、前記ルーレット球には、当該ルーレット球を識別するルーレット球識別情報が記録されたルーレット球識別情報記録手段が設けられており、ルーレット球識別情報には、少なくとも当該ルーレット球28の出所や使用可能な場所（カジノ22）、球の種類が含まれている。また、前記遊技管理システムには、各種遊技の参加者を特定することが可能な証明カード20と、前記証明カードを読み取る読取手段60とが設けられている。

【0009】

なお、前記証明カードには、利用者が預けた預託金の額を照会することが可能な預託金照会部64が設けられており、前記預託金照会部の照会結果に応じて、各種遊技を行うことが可能である。また、前記証明カードは、前記遊技管理システム以外の各種管理システムとリンク可能であり、少なくとも商品購入時や飲食代の支払時におけるクレジットカードとしての機能を有している。

【0010】

【発明の実施の形態】

以下、本発明の一実施の形態に係る遊技管理システムについて、添付図面を参照して説明する。

図1には、本実施の形態の遊技管理システムが構築されているカジノ／ホテルシステムの構成図が示されている。

ホテルサーバ2には、フロント4の端末4a、レストラン6やバー8のレジ6a, 8a等の総合管理を行うための各種機能が構築されており、サービスサーバ10には、ホテル内で行われる各種のショーやイベントの予約・発券を行うための各種機能が構築されている。また、イントラサービスサーバ12には、ホテル内のイントラネットを管理する機能が構築されており、マルチメディアサーバ14には、客室16のセットトップボックス16aにおけるビデオオンデマンドやゲームオンデマンドに応じた機能が構築されている。

【0011】

ハウスカードサーバ18は、ハウスカードと称する証明カード20（ホテルに



滞在する客を特定することが可能なカード)の管理や個人口座の管理などを行うための各種機能が構築されている。カジノ／ホテルにチェックインした客には、フロント4のカード発券機4bによって、その客を特定するための証明カード(ハウスカード)20が発券され、それ以降カジノ／ホテル内において、証明カード20を提示してチェックを受けることにより全ての施設の利用が可能となる。例えばホテル内のレストラン6やバー8のレジ6a, 8aでは、証明カード20がカードリーダー6b, 8bで読み取られることによって支払請求金額がホテルサーバ2に蓄積され、チェックアウト時に全ての支払請求金額がフロント4の端末4aに表示される。即ち、証明カード20は、後述する遊技管理システム以外の各種管理システムとリンク可能であり、少なくとも商品購入時や飲食代の支払時におけるクレジットカードとしての機能を有している。

【0012】

このようなカジノ／ホテルシステムの遊技管理システムには、カジノ22における各種遊技を管理するための各種機能が構築されている。なお、以下の説明において、各ルーレット24では、ルーレット盤26に投入されたルーレット球28の出目位置を予想して、その出目位置に対応するベット部位に遊技チップ30をベットする各種遊技が行われるものとする(図2及び図3)。

【0013】

このような遊技管理システムは、図2(a)～(c)に示すように、ルーレット盤26の出目位置に対応する複数のベット部位(例えば、0,00,1,2,...,35,36の数字で区分けされた各スポット)が割り当てられ、遊技チップ30をベットするためのベット用ボード32と、遊技チップ30に設けられ、当該遊技チップ30に関する情報が記録されたチップ情報記録手段34と、ルーレット盤26に設けられ、当該ルーレット盤26上におけるルーレット球28の出目位置や出目種類を検出する出目検出手段36と、ベット用ボード32に設けられ、ベット部位に遊技チップ30がベットされた際に、チップ情報記録手段34に記録された遊技チップ30に関する情報を読み取ることによって、当該遊技チップ30のベット位置及び価値を検出するベット情報検出手段38と、ルーレット盤26上におけるルーレット球28の位置と遊技チップ30のベット位置及び価値とに基づい

て、当該遊技（ルーレットゲーム）の配当金を算出する配当金算出手段とを備えている。

【0014】

チップ情報記録手段34は、超小型無線IDタグとして各遊技チップ30に埋め込まれており、遊技チップ30に関する情報には、当該遊技チップ30を特定する固有番号（遊技チップを識別する番号）、価値（1ドル、5ドル、10ドル等）や色、当該遊技チップ30を使用可能な場所（カジノ22）等に関する情報が含まれる。

【0015】

出目検出手段36とベット情報検出手段38は、その基本構成が同じであり、特に図2（c）に示すように、ID読取装置と計量装置40とから構成されている。ID読取装置は、X側スキャンドライバ42から互いに平行に延出したX側送信アンテナ44及びX側受信アンテナ46と、Y側スキャンドライバ48から互いに平行に延出したY側送信アンテナ50及びY側受信アンテナ52とを直交配置して構成されている。

【0016】

このID読取装置によれば、例えば遊技チップ30がベット用ボード32のベット部位にベットされた状態において、X側送信アンテナ44及びY側送信アンテナ50からスキャン電波を発信させると、アンテナ相互のクロスポイント付近に読取用電波が立ち上がる。この読取用電波は、X側受信アンテナ46及びY側受信アンテナ52で受信されるが、クロスポイント付近に遊技チップ28がベットされていると、遊技チップ28の誘電体化に伴うインピーダンスの変化によって、受信状態に変化が生じる。この変化状態を検出することによって、遊技チップ28の有無が判断される。同時に、チップ情報記録手段（超小型無線IDタグ）34からの信号がX側受信アンテナ46及びY側受信アンテナ52で受信されることによって、遊技チップ28の価値（1ドル、5ドル、10ドル等）や固有番号（遊技チップを識別する番号）などが読み出される。

【0017】

ここで、基本構成のID読取装置を出目検出手段36に適用する場合について

説明する。図 2 (a) に示すように、ルーレット盤 2 6 は、円形の回転体構造を成しており、その中心軸 2 6 a に対して同心円状に合計 3 8 個のポケット 5 4 (図では一部のみを示す) が形成されている。各ポケット 5 4 には、ベット用ボード 3 2 に割り当てられた複数のベット部位 (例えば、0, 00, 1, 2, ..., 35, 36 の数字で区分けされた各スポット) に対応した数字が印刷されている。

出目検出手段 3 6 は、3 8 個のポケット 5 4 にそれぞれ設けられており、ポケット 5 4 にルーレット球 2 8 が入ったとき、そのルーレット球 2 8 は、上述した I D 読取装置のクロスポイント上に位置付けられる。上述した読取用電波は、遊技中常時立ち上がった状態にあるため、クロスポイント上にルーレット球 2 8 が位置付けられると、そのポケット 5 4 の受信状態のみが変化する。この結果、ルーレット盤 2 6 の何処の位置 (何処のポケット 5 4) にルーレット球 2 8 が入ったのかを検出することができる。このとき検出されたデータは、P T S (プレイヤートラッキングシステム) サーバ 5 6 に送られ、その履歴が一括管理される (図 3)。

【0 0 1 8】

また、基本構成の I D 読取装置をベット情報検出手段 3 8 に適用する場合について説明する。図 2 (b) に示すように、ベット用ボード 3 2 には、複数のベット部位が構成されており、I D 読取装置の X 側送信アンテナ 4 4 及び X 側受信アンテナ 4 6 と、Y 側送信アンテナ 5 0 及び Y 側受信アンテナ 5 2 とは、各々のベット部位でクロスポイントを形成するように敷設されている。このようなベット用ボード 3 2 のベット部位 (9 : ストレート) に遊技チップ 3 0 がベットされたとき、その遊技チップ 3 0 は、上述した I D 読取装置のクロスポイント上に位置付けられる。上述した読取用電波は、遊技中常時立ち上がった状態にあるため、クロスポイント上に遊技チップ 3 0 が位置付けられると、そのベット部位の受信状態のみが変化する。この結果、ベット用ボード 3 2 の何処のベット位置に遊技チップ 3 0 がベットされたのかを検出することができる。このとき検出されたデータは、P T S サーバ 5 6 に送られ、その履歴が一括管理される (図 3)。

【0 0 1 9】

計量装置 4 0 は、ベット用ボード 3 2 のベット領域を覆うように配置されてお

り、例えば半導体圧力センサ等の電子計量計を適用することが可能である。計量装置 4 0 には、遊技チップ一枚当たりのチップ重量が記録されており、ベット用ボード 3 2 にベットされた遊技チップ 3 0 の総計量値を 1 チップ重量で割ることによってベットされた遊技チップ 3 0 の枚数を算出することができる。この場合、算出された遊技チップ 3 0 の枚数とベット情報検出手段 3 8 の検出結果との比較を行って、互いに異なっている場合には、偽造チップが使用されたものと判断して、その旨を例えばディーラーに通知する。

【 0 0 2 0 】

なお、ルーレット球 2 8 には、当該ルーレット球 2 8 を識別するルーレット球識別情報が記録されたルーレット球識別情報記録手段（図示しない）が設けられている。ルーレット球識別情報記録手段は、超小型無線 I D タグとしてルーレット球 2 8 に埋め込まれており、ルーレット球識別情報には、当該ルーレット球 2 8 の出所や使用可能な場所（カジノ 2 2 ）、球の種類等の情報が含まれている。

ルーレット球識別情報記録手段に記録されたルーレット球識別情報は、出目検出手段 3 6 の I D 読取装置によって読み取ることができる。そして、読み取られた情報に基づいて、使用できるルーレット球 2 8 と、そうでないものとの判別を行うことができる。このため、偽造されたルーレット球 2 8 を持ち込んで使用するという不正行為や侵害行為などの発生を完全に防止することが可能となる。

【 0 0 2 1 】

このような遊技管理システムにおいて、カジノ 2 2 （図 1）でのルーレット 2 4 を希望する者 P1, P2, P3 は、上述した証明カード 2 0 を持ってカジノ 2 2 に入場した際、遊技チップ発行／精算機 5 8 で所望枚数の遊技チップ 3 0 を入手し、ベット用ボード 3 2 の読取手段 6 0 に証明カード 2 0 をセットする。このとき、読取手段 6 0 が証明カード 2 0 の内容を読み取って、その者 P1, P2, P3 を特定し、参加者として認識する。読取手段 6 0 による認識データは、P T S サーバ 5 6 に送られ、現在のゲームにおける参加者 P1, P2, P3 として登録される（図 3）。なお、読取方法は、証明カード 2 0 の記録方式（磁気記録、光記録）に応じて任意に設定（磁気的な読取方法、光学的な読取方法）することが可能である。

【 0 0 2 2 】

そして、ルーレットゲームにおいて、まず、ディーラーがルーレット盤 2 6 を廻してルーレット球 2 8 を投入する。この間、参加者 P1, P2, P3 は、手持ちの遊技チップ 3 0 をベット用ボード 3 2 のベット部位にベットする。ここでは、その一例として、参加者 P 1 がコーナー (4, 5, 7, 8) にベットし、参加者 P 2 がストレート (9) にベットし、参加者 P 3 がコラム (2 to 1) にベットする (図 3)。このとき、ベット情報検出手段 3 8 によって各参加者 P1, P2, P3 のベット位置と価値 (1 ドル、5 ドル、1 0 ドル等：掛け金) が検出され、その検出結果が P T S サーバ 5 6 に送られ、その履歴が一括管理される。

【 0 0 2 3 】

ルーレット盤 2 6 の回転が緩やかになって、ルーレット球 2 8 が入ったポケット 5 4 の出目が 8 である場合、出目検出手段 3 6 によってルーレット球 2 8 の出目位置 8 が検出され、その検出結果が P T S サーバ 5 6 に送られ、その履歴が一括管理される。

集計・分析サーバ 6 2 には、配当金算出手段 (図示しない) が構築されており、ルーレット盤 2 6 上におけるルーレット球 2 8 の位置 (出目 8) と遊技チップ 3 0 のベット位置及び価値 (掛け金) とに基づいて、当該遊技 (ルーレットゲーム) の配当金が算出される (図 3)。

【 0 0 2 4 】

なお、上述した実施の形態では、遊技チップ 3 0 を直接ベットさせているが、証明カード 2 0 には、利用者が預けた預託金の額を照会することが可能な預託金照会部 6 4 (図 1) が設けられているため、遊技チップ 3 0 の代わりに預託金照会部 6 4 の照会結果に応じて、ルーレットを楽しむことができる。この場合、参加者 P1, P2, P3 は、各人の手元にある図示しない掛け金入力手段 (テンキー等) によって任意の金額をベットすることができる。そして、ベットした掛け金は、上記の遊技チップ 3 0 の場合と同様に、全て P T S サーバ 5 6 に順次登録され、集計・分析サーバ 6 2 で一元管理されることになる。なお、カジノ内のデポジットの管理は、カジノデポジットサーバ 6 6 (図 1) で一括管理されており、ゲーム結果の得点に従ったデポジット残高の更新処理や、新規にデポジットを希望する場合の支払い処理などもキャッシュレスで行うことができる。

【 0 0 2 5 】

以上、本実施の形態の遊技管理システムによれば、遊技開始から終了に至るまでの全ての履歴を管理することができるため、従来発生したような不正遊技や不正操作を無くすることができる。具体的に説明すると、ルーレット球 2 8 の位置と遊技チップ 3 0 のベット位置は、出目検出手段 3 6 とベット情報検出手段 3 8 によって常時監視されているため、遊技中に偽造ルーレット球や偽造チップが混入した場合には、即座に偽造物混入が判明できるため、不正遊技を無くすることができる。また、ディーラーと参加者 P1, P2, P3 が共謀して不正を働いた場合でも、P T S サーバ 5 6 に一括管理されている履歴に基づいて、不正操作の時間とその時のルーレット球 2 8 や遊技チップ 3 0 の流れを正確に把握することができる。このため不正操作を無くすることができる。

【 0 0 2 6 】

また、本実施の形態によれば、ホテルチェックイン時に渡される証明カード（ハウスカード） 2 0 で全ての施設を利用できるため、従来ではできなかった決め細やかなサービスを展開することができる。特に、従来ではカジノの遊技料は別会計であったため、カジノ利用者は資金を自己管理しなければならず煩に耐えなかったが、証明カード 2 0 によりチェックアウト時の一括精算が可能となり、カジノ利用者の負担を軽減することができる。

更に、証明カード 2 0 のデポジット機能を利用することによって、遊技の際限がなくなるといったような事態を回避することが可能となり、度を越えた負け越しを無くし、安心してゲームに興じることができる。

【 0 0 2 7 】

なお、特に説明は省略したが、カジノ 2 2 に設けられた遊技テーブル 6 8 やスロット 7 0 等の遊技機も証明カード 2 0 で利用可能であると共に、それらの遊技履歴も例えば図 3 に示すような形式で P T S サーバ 5 6 に登録して一元管理することが可能である。

【 0 0 2 8 】**【発明の効果】**

本発明によれば、ルーレット盤に投入されたルーレット球の出目位置を予想し

て、その出目位置に対応するベット部位に遊技チップをベットする各種遊技の履歴を一括管理することが可能な遊技管理システムを実現することができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】

本発明の一実施の形態に係る遊技管理システムが構築されているカジノ／ホテルシステムの構成図。

【図 2】

(a) は、ルーレット盤の構成を示す平面図、(b) は、ベット用ボードの構成を示す平面図、(c) は、出目検出手段とベット情報検出手段の基本構成を示す図。

【図 3】

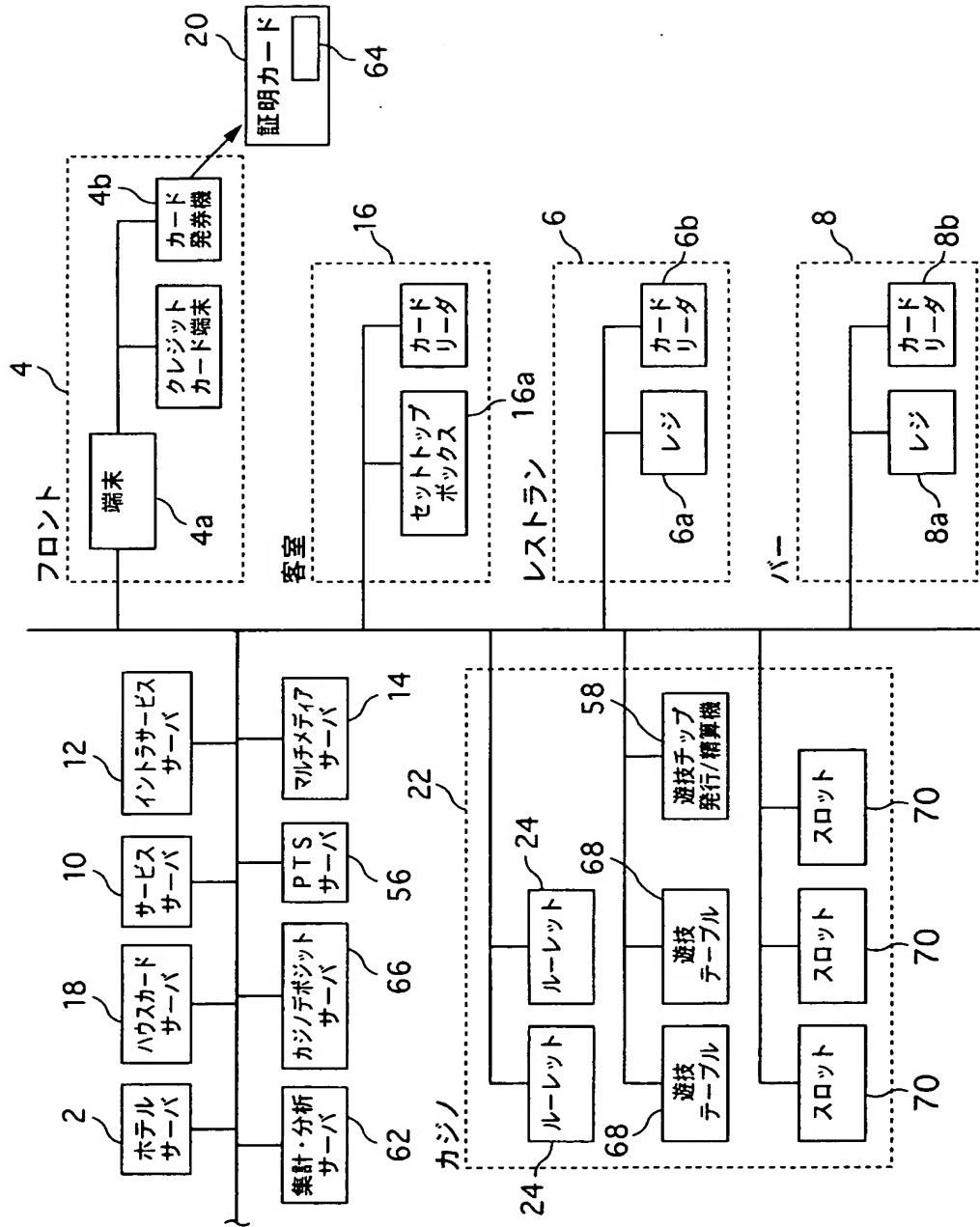
ルーレット遊技の履歴を示す図。

【符号の説明】

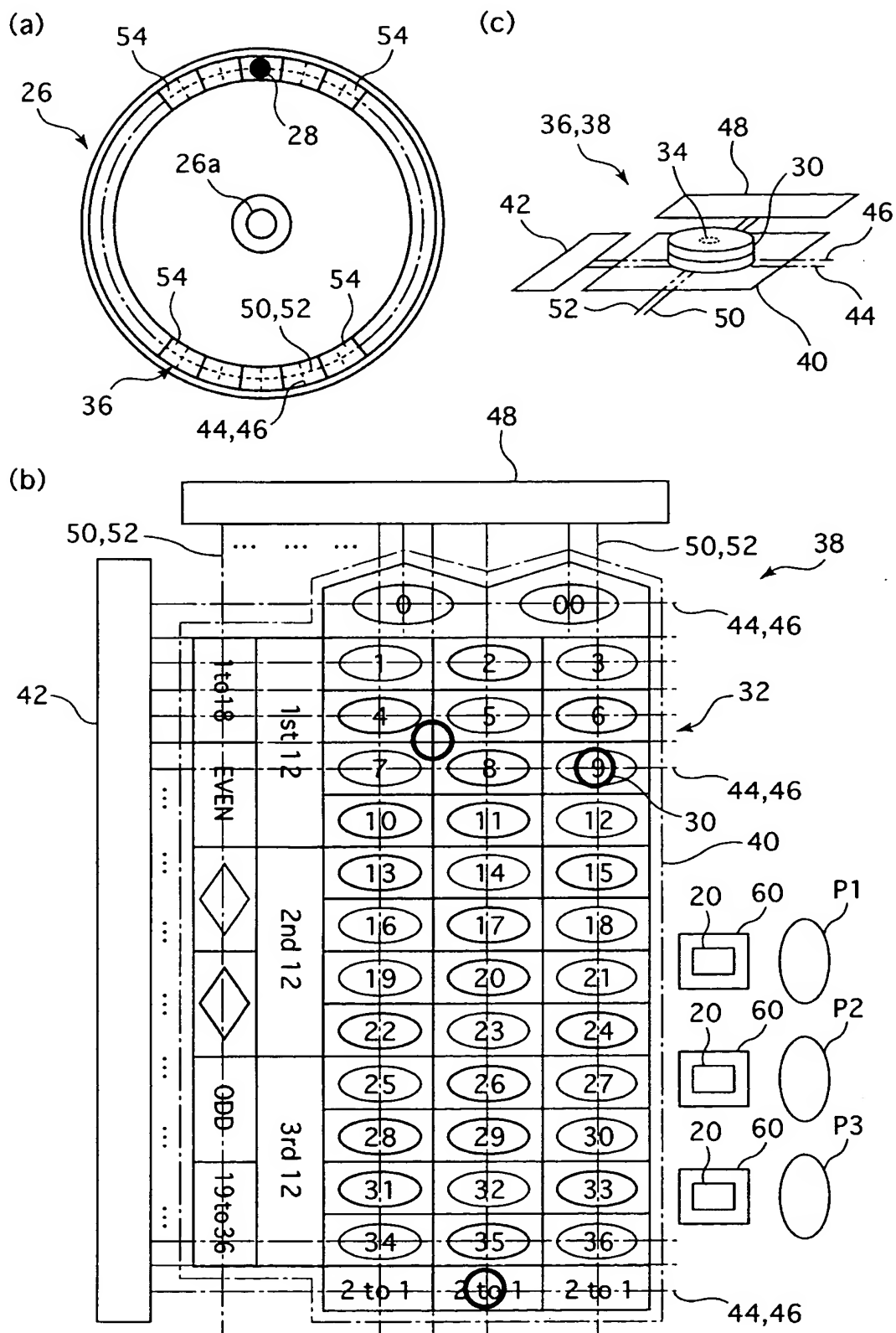
- 26 ルーレット盤
- 32 ベット用ボード
- 34 チップ情報記録手段
- 36 出目検出手段
- 38 ベット情報検出手段

【書類名】 図面

【図 1】



【図 2】



【図 3】

PTSサーバ56

過去の履歴		出目				
		出目				
		出目				
		8				
過去の履歴	参加者 P1	ディーラー	ベット位置	掛け金	配当	配当金
			コーナー (4,5,7,8)	1\$	9倍	9\$
			ベット位置	掛け金	配当	配当金
	参加者 P2	ディーラー	ストレート (9)	1\$	36倍	0\$
			ベット位置	掛け金	配当	配当金
	参加者 P3	ディーラー	コラム (2to1)	1\$	3倍	0\$

【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 単独のカードで全ての施設を利用することが可能であって且つ、各種遊技の履歴を一括管理することが可能な遊技管理システムを提供する。

【解決手段】 ルーレット盤 2 6 の出目位置に対応する複数のベット部位が割り当てられたベット用ボード 3 2 と、遊技チップに関する情報が記録されたチップ情報記録手段 3 4 と、ルーレット盤上におけるルーレット球 2 8 の出目位置や出目種類を検出する出目検出手段 3 6 と、ベット部位に遊技チップがベットされた際に、チップ情報記録手段に記録された遊技チップに関する情報を読み取ることによって、遊技チップのベット位置及び価値を検出するベット情報検出手段 3 8 と、ルーレット盤上におけるルーレット球の位置と遊技チップのベット位置及び価値とに基づいて、当該遊技の配当金を算出する配当金算出手段とを備える。

【選択図】 図 2

認定・付加情報

特許出願の番号	特願 2 0 0 2 - 3 6 6 9 2 3
受付番号	5 0 2 0 1 9 1 9 5 5 4
書類名	特許願
担当官	第七担当上席 0 0 9 6
作成日	平成 1 4 年 1 2 月 1 9 日

< 認定情報・付加情報 >

【提出日】 平成14年12月18日

次頁無

特願 2 0 0 2 - 3 6 6 9 2 3

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号

[5 9 8 0 9 8 5 2 6]

1. 変更年月日

1 9 9 8 年 7 月 2 3 日

[変更理由]

新規登録

住 所

東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5

氏 名

アルゼ株式会社